

Résumé de la formation "MODULE ANIMER" - Maîtriser sa posture d'éducateur, d'animateur

1er jour					2ème jour				
C2 -Présentation croisée des stagiaires 2 par 2					C5 - Posture de l'animateur				
prendre conscience du "bien" écouter					visualiser des vidéos ou mimer de comportements d'animateurs "Extremes"				
compétence à reformuler et à retranscrire					En faire ressortir les différentes "formes" d'enseignement, leurs avantages et inconvénients				
facilité ou non à prendre la parole					mettre en parallèle de la charte d'encadrement sur les devoirs et les dérives du cadre...				
moyen d'observer les traits de caractère					M2- Analyse technique				
O1 - Présentation de la formation Animateur - du Module ANIMER - de la filière de formation					donner une tâche trop dure ou trop simple pendant 5 minutes sans consignes				
présentation d'un diaporama					après faire une analyse de leurs réactions/comportements pour montrer				
M3 - Les différentes motivation du pratiquant					les conséquences d'un décalage entre le niveau du groupe et la demande du cadre				
jeu des post-it pour faire un métaplan autour de la question "pourquoi as-tu ou fais-tu de la gym?"					C3 - Les canaux de communication VAK				
se poser la question comment je peux connaître les attentes de mes sportifs ? Avec quels outils ?					tirage au sort d'une carte Vou A ou K + une carte image				
M4 - L'écoute du pratiquant					par 2 un cadre + 1 cobaye actif				
présentation d'images d'enfants à attitude significative					prendre conscience que chaque public est différent et qu'il apprend différemment				
faire ressortir l'importance d'être à l'écoute/observateur pour respecter l'intégrité psychologique					s'assurer que l'on a utilisé les bons canaux de communication				
C1 - Le cadre et l'accueil					s'assurer que le message est assez explicite pour être traité correctement				
brainstorming autour d'une BD					le feedback...				
faire ressortir l'importance de savoir bien communiquer					O5 - Vivre une séance type AccessGym Général ou Baby ou Santé faite par le formateur				
la tenue et les comportements de l'animateur					leur faire ressentir que l'on peut apprendre de manière ludique				
l'importance de poser le cadre des séances					les faire se questionner sur la structuration et l'organisation de la séance				
prise en compte de l'environnement/sécurité					C4 - Consignes/feedback				
O2 - Gymnial Poursuite					savoir observer - isoler le problème - proposer des consignes facilitantes - donner des retours constructifs				
Animer le jeu afin de donner de l'information mais également de lancer des discussions sur					de remédiation feedback				
les valeurs et la charte FFG					M1 - Montage du matériel				
O3 - La planification					repartir les ateliers à mettre en place aux différents groupes				
création d'une planification annuelle type					vérification collective des ateliers avec 1 accent sur l'aspect sécurité mais aussi organisationnel				
afin de faire comprendre que l'animation demande également de la préparation et de l'organisation					(pourquoi ici - pourquoi comme ça - combien d'ateliers...)				
					O4 - Animation d'un atelier ou d'un jeu				
					par groupe mise en place de l'animation + retour collectif				
					O6 - Bilan de la formation				
					discussion ouverte à partir d'une liste de questions ou questionnaire anonyme...				
					plus donner les dates et infos importantes pour la suite de la formation				

Programme de Formation			Module Animer - Planning type		
1ere journée			2ème journée		
1h00	C2 Accueil: écoute et (attentes) (présentation croisée de chaque animateur plan sur présentation croisé)	Salle de cours	1h00	O3 objectif et calendrier annuel (prise en compte de l'environnement) (calendrier vierge fixé les points incontournable cf power point)	Salle de cours
0h30	O1 Présentation de la formation et du module	Salle de cours	0h30	C4 Expérience autour d'une consigne / feedback: à partir d'une vidéo	Salle de cours
1h00	M3 les attentes des pratiquants travail motivation et questionnement céline	Salle de cours	0h30	C5 Les postures de l'animateur : en retrait, en avant, rassurant, autoritaire jeux de role dans le gymnase + avantage inconvénient	Gymnase
1h00	M4 Répondre aux attentes (aux besoins) des publics et gestion des émotions	Salle de cours	1h30	O5 séance type à vivre menée par le formateur modalité pédagogique et modèles péda (organiation péda)	Gymnase
1h00	C1 BD sur l'accueil la tenue de l'animateur/communication	Salle de cours	1h00	C3 Consignes/feedbacks : Jeu sur la communication avec contrainte (cf figure à reproduire)	Gymnase
1h00	O2 jeux Gymnial Poursuit	Gymnase	1h30	O4 Conduire et animer une séquence de jeux par les stagiaires plus bilan	Gymnase
0h30	M2 analyse technique:	Gymnase	0h30	O6 Bilan du stage	Salle de cours
00:30	M1 montage de matériel : dynamique de groupe	Gymnase			